

TYGODNIOWY ZAKRES TREŚCI NAUCZANIA
 realizowanych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odleg

Klasa/Oddział: **IV**

Dzień realizacji: **2 kwietnia 2020 r. (czwartek)**

Nr lekcji wg planu	Przedmiot (nauczyciel nadzorujący, godziny konsultacji)	Temat zajęć oraz treści do realizacji (zakres treści, zadania do wykonania, uwagi i wskazówki do realizacji - szczegółowe ujęcie treści w zakresie danej jednostki tematycznej)	Punkty treści z PP;	Źródła i środki dydaktyczne kształtujące kompetencje kluczowe uczniów (konkretne i precyzyjne określenie źródeł wspierających zdobywanie wiedzy i umiejętności: podręcznik – tytuł, ćwiczenia – tytuł, aktywny link do źródła on-line lub wykonanie ćwiczenia praktycznego, doświadczenia czy przeprowadzenie obserwacji ... itp.)	Przewidywany czas realizacji przez ucznia Całość pracy/praca z multimediami (np. 45/20)
1.	INFORMATYKA (Ełżbieta Fim) 8:00 - 8:45 propozycja pracy zadania przewidziana na 2 godziny lekcyjne	<p>Temat: Sterujemy duszkiem na ekranie – projektujemy i tworzymy grę "Labirynt" cz.1</p> <p>CEL: Nauka sterowania duszkiem na ekranie. Malowanie sceny w edytorze graficznym w środowisku Scratch.</p> <p>UWAGA!!! Dzisiaj utrwalimy zasady pracy w środowisku Scratch oraz nauczysz się jak stworzyć prostą grę. Pamiętaj podczas zajęć, że bardzo ważne jest precyzyjne wydawanie poleceń i bezbłędne instrukcje dla duszka.</p> <p>1. Uruchom komputer i dowolną przeglądarkę internetową, np. Chrome, Firefox, Operę. Uruchom dwie karty w oknie przeglądarki.</p> <p>2. Aby pracować z duszkiem kliknij link https://scratch.mit.edu/ i wybierz opcję ROZPOCZNIJ TWORZENIE, po czym za pomocą ikonki ustaw język polski.</p> <p>3. Postaraj się narysować dowolny labirynt w edytorze graficznym w Scratchu, zapisz go na dysku, Zrób screena ekranu (czyli zdjęcie) za pomocą klawisza PrtSc i wklej do worda. Następnie wyślij plik worda o nazwie LABIRYNT na mojego e-maila (pocztę elektroniczną) fim.nasutow@wp.pl . Dla ułatwienia zamieszczam Ci instrukcję do ćwiczenia w postaci algorytmu. INSTRUKCJA -</p>	I.2.c, I.3, II.1.b, II.2	<p>Cele szczegółowe</p> <p>1. NAUCZYSZ SIĘ:</p> <ul style="list-style-type: none"> -stosować odpowiednie instrukcje strukturalne[1], -stosować funkcję „jeżeli”, -stosować pętlę, -wysyłać komunikaty i programować reakcje na otrzymanie komunikatu, -tworzyć tła sceny, -korzystać z narzędzi edytora tła, -implementować prostą grę zręcznościową w środowisku Scratch. <p>Do pkt. 2. Link do strony środowiska Scratch https://</p>	45 min.

		<p>_KOT_W_LABIRYNCIE_-srodowisko_SCRATCH_-INSTRUKCJA_WARUNKOWA.pdf Twoja praca zostanie oceniona.</p> <p>UWAGA!!! DZIŚ ROBISZ TYLKO LEKCJĘ PIERWSZĄ</p> <p>ZADANIE DLA CHĘTNYCH: Jeżeli masz ochotę i pomysł udoskonal tło labiryntu lub zrób inny. Pracę ze zmianami również wyślij na e-maila fim.nasutow@wp.pl</p>		<p>scratch.mit.edu/</p> <p>Do pkt. 3. Utrwalenie umiejętności zapisywania pracy na dysku oraz wysyłania wiadomości z poczty elektronicznej z załącznikiem</p> <p>• Instrukcja KOT W LABIRYNCIE. INSTRUKCJA_-_KOT_W_LABIRYNCIE_-srodowisko_SCRATCH_-INSTRUKCJA_WARUNKOWA.pdf</p> <p>WAŻNE !!! – Nadaj temat wiadomości koniecznie podając klasę i imię i nazwisko. (np. Latające duszki. Kl. IV. Jan Kowalski). Tego wymaga etykieta. Jeżeli nie pamiętasz znaczenia tego słowa sprawdź w słowniku</p>	
2.	W-F (Mateusz Próchniak) 8:50 – 9:35	<p>Temat: Nauka umiejętności pomiaru tętna spoczynkowego i powysiłkowego.</p> <p>Cel Będziesz wiedział/ła jak zmierzyć tętno podczas uprawiania wysiłku.</p> <p>1. Przeczytaj definicję tętna: <i>“Tętno to falisty ruch naczyń tętnicznych zależny od skurczów serca i od elastyczności ścian tętnicznych.”</i></p> <p>Rozróżniamy tętno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spoczynkowe - kiedy normalnie funkcjonujesz, jesteś rozluźniony, wypoczęty oraz • powysiłkowe czyli zaraz po wykonaniu wysiłku, treningu kiedy jesteś zmęczony. <p>Kiedy nauczycie się mierzyć tętno będziecie wiedzieli jak szybko bije wasze serce.</p> <p>Technika badania sprowadza się do uciśnięcia tętnicy szyjnej w miejscu, w którym leży bezpośrednio pod skórą opuszkami dwóch palców. Do badania tętna nie stosuje się kciuka, ponieważ w ten sposób można pomylić tętno badanego z własnym.</p> <p>Wartość Tętna podajemy w ilości uderzeń na minutę.</p> <p>Zadanie dla chętnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zmierz swoje tętno spoczynkowe: W tym celu zmierz tętno przez 20 sek. i pomnóż przez 3. Wynik to ilość uderzeń twojego serca w ciągu 1 minuty. Wynik powinien wynosić ok 70 ud/min. • Wykonaj przez 2 minuty tyle pajacyków ile Ci się uda. • Zmierz tętno jeszcze raz. Wynik pokaże jakie jest twoje tętno powysiłkowe . • Wyniki zapisz na karcie aktywności! <p>ZAPAMIĘTAJ Twoje tętno oraz ilość uderzeń serca na minutę będzie rosło wraz z długością wykonywanych ćwiczeń (treningu). Wiesz napewno, że</p>	I.1.2	<p>Zobacz jak wysiłek wpływa na bicie serca u człowieka: https://youtu.be/srDXkRVrJdk</p>	20 min.

		serce pompuje krew a krew roznosi po organizmie różne ważne składniki, jednym z nich jest TLEN. Im dłużej i mocniej ćwiczymy tym więcej tlenu potrzebuje nasz organizm żeby podać wysiłkowi. Skoro tlenu trzeba więcej to i serce musi bić szybciej - krew płynie szybciej i rozprowadza więcej tlenu do mięśni.			
3.	J. ANGIELSKI (Małgorzata Musik) 9:40 – 10:25	<p>Temat: Czasownik <i>can</i>: prośba i pytanie o pozwolenie. Cel: Wyrażanie prośby i pytanie o pozwolenie.</p> <p>1. Dowiedz się co oznacza czasownik "can" oraz kiedy go używamy. Przeczytaj informacje gramatyczne Unit 5c str 126 (ćwiczenia) 2. Posłuchaj piosenki https://www.youtube.com/watch?v=MdHZPLRCbjo Wyrażenie <i>Can I have...?</i> oznacza <i>Czy mogę prosić....?</i> 3. Przeanalizuj tabelkę na str 65 (podręcznik) Używając "<i>Can</i>" możemy także prosić o pozwolenie np. <i>Can we go to the park?</i> (Czy możemy iść do parku?) <i>Can we play outside?</i> (Czy możemy bawić się na zewnątrz?) 4. Wpisz tabelkę do zeszytu. 5. Wykonaj ćw. 3 i ćw 4 str 62 (ćwiczenia) 6. Wykonaj ćwiczenie interaktywne: https://wordwall.net/play/767/124/6215</p>	E2-PODST-JOB-2.0-PPII1-III.2, E2-PODST-JOB-2.0-PPII1-II.3, E2-PODST-JOB-2.0-PPII1-I.6, E2-PODST-JOB-2.0-PPII1-VI.8, E2-PODST-JOB-2.0-PPII1-VI.10	Podręcznik i ćwiczenia do języka angielskiego :Junior Explorer 4 Zasoby internetu. https://www.youtube.com/watch?v=MdHZPLRCbjo https://wordwall.net/play/767/124/6215	45 min
4.	MATEMATYKA (Irena Kostrzewa) 10:30 – 11:15	<p>Temat: Liczby mieszane - zapisywanie liczb mieszanych Cel : Poznasz jaką liczbę nazywamy liczbą mieszaną</p> <p>1. Zapoznaj się https://www.youtube.com/watch?v=KHRDA_RinnY 2. Wykonaj w zeszyte 2 str.156 i 3 str 157 Dla chętnych: wykonaj w zeszyte ćwiczeń zadania dotyczące tego tematu i prześlij scan lub zdjęcie na mojego maila</p>	IV 1,2	https://www.youtube.com/watch?v=KHRDA_RinnY Podręcznik ,zeszyt ćwiczeń	45 min
5.	J. POLSKI (Lidia Szuberska) 11:30 – 12:15	<p>Temat: Po co komu spójnik? Cel: Poznasz informacje dotyczące spójników.</p> <p>1. Zapoznaj się z informacjami dotyczącymi spójników. - podręcznik str.218. 2. Ułóż zdania z podanymi spójnikami - i, ale,lub, albo, aby, więc, bo. 3. Wykonaj ćwiczenie 1 do zeszytu. str.218.</p>	E2-PODST-JPOL-2.0-KLIVVI-II.1.1, E2-PODST-JPOL-2.0-KLIVVI-II.1.2, E2-PODST-JPOL-2.0-KLIVVI-II.2.8	Do punktu 1- podręcznik, str. 218 Do punktu 3- podręcznik str.218	45 minut

1Realizacja zajęć na podstawie Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 20 marca 2020r. w sprawie szczególnych rozwiązań w okresie czasowego ograniczenia funkcjonowania jednostek systemu oświaty w związku z zapobieganiem, przeciwdziałaniem i zwalczaniem COVID-19 (Dz. U. z 2020r., poz 493

